gudetama™ Tamagotchi

Instruction Sheet

Feuille d'instructions

Hoja de instrucciones

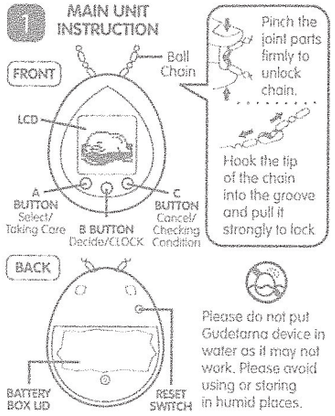
BANDAI

15+

TAKE CARE OF GUDETAMA
PRENDS SOIN DE GUDETAMA
CUIDA A GUDETAMA

OR IT BECOMES AN EGG DISH
OU IL DEVIENT UN PLAT AUX ŒUFS
O SE CONVIERTE EN UN PLATO DE HUEVOS

1 MAIN UNIT INSTRUCTION


FRONT
Ball Chain
LCD
A BUTTON Select/ Taking Care
B BUTTON Decide/CLOCK
C BUTTON Cancel/ Checking Condition
BACK
BATTERY BOX LID
RESET SWITCH
Pinch the joint parts firmly to unlock chain.
Hook the tip of the chain into the groove and pull it strongly to lock

Please do not put Gudetama device in water as it may not work. Please avoid using or storing in humid places.

2 BIRTH OF GUDETAMA

1. **PULL OUT** the insulation tab from side of Gudetama device.

2. **RESET** If necessary by pressing the reset switch on the back of the Gudetama device with a thin object like a pen or pencil point.
Please do not press the reset switch too hard, or you may damage the Gudetama device.

3. **SET CLOCK** when hour is flashing, press A button to select correct hour. Press B button to confirm. When minute is flashing, press A button to select correct minute. Press B button to confirm. Press the C button to return to the previous selection.

- GUDETAMA CHARACTER WILL NOT BE BORN UNLESS YOU SET THE CLOCK!!!
- AM IN THE MORNING AND PM IN THE AFTERNOON. PLEASE BE CAREFUL NOT TO MAKE A MISTAKE!

4. **GUDETAMA CHARACTER BIRTH**
When the clock is set, Gudetama character is born in about a minute.

GUDETAMA CHARACTER GROWTH

Gudetama character grows while transforming into various characters. How you take care of your Gudetama character determines which character it will be.

3 HOW TO TAKE CARE

CALL

When Gudetama character calls, please press the A button and take care of it. If you do not notice the call, you can find out if you need to take care of it by pushing the C button. After taking care of it, you can still see Gudetama character's reactions by pressing the C button. Reactions vary depending on which Gudetama character you are raising.

SOY SAUCE and (for Yudetamago)

If Gudetama character is hungry, press the A button to select "FOOD" and the B button to decide. Then press the A button to select and the B button to decide. (If Gudetama is a Yudetamago, you'll see this instead.)

TOMATO

If Gudetama character is feeling blue, press the A button to select "FOOD" and the B button to decide. Then press the A button to select and the B button to decide.

• Gudetama character will not eat when it is full, when it is about to be eaten, when it is asleep, when it is sulky, or when it is about to become an egg dish.

GAME

If Gudetama character wants to play, press the A button to select "GAME" from the selection screen and use the B button to decide.

Which egg is Gudetama character inside? When the cursor is displayed, choose the egg that you guess Gudetama character is inside. (A button: Left, B Button: Right.) If you win, Gudetama character cheers up!

If you win all 5 times, it's perfect!

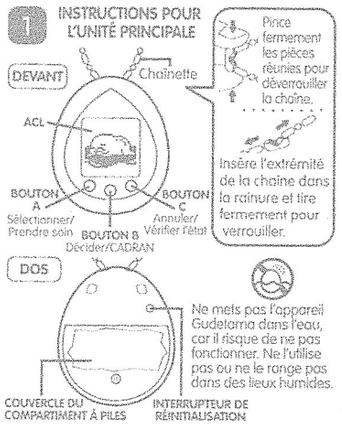
• You can't play when Gudetama ch
to be eaten, when it is asleep, when
when it is about to become an egg c

ABOUT TO BE EATEN?

When Gudetama character is picked by chopsticks, it's the signal that it's about to be eaten! Press the A buttor and save!

• When Gudetama character is abou
you can't select anything except for c
on/off and call.

1 INSTRUCTIONS POUR L'UNITÉ PRINCIPALE


DEVANT
Chaînette
ACL
BOUTON A Sélectionner/ Prendre soin
BOUTON B Décider/CADRAN
BOUTON C Annuler/ Vérifier l'état
DOS
COUVERCLE DU COMPARTIMENT À PILES
INTERRUPTEUR DE RÉINITIALISATION
Pince fermement les pièces réunies pour déverrouiller la chaîne.
Insère l'extrémité de la chaîne dans la rainure et tire fermement pour verrouiller.

Ne mets pas l'appareil Gudetama dans l'eau, car il risque de ne pas fonctionner. Ne l'utilise pas ou ne le range pas dans des lieux humides.

2 NAISSANCE DE GUDETAMA

1. **TIRE** la languette isolante sur le côté de l'appareil Gudetama.

2. **RÉINITIALISE** au besoin en appuyant sur l'interrupteur de réinitialisation au dos de l'appareil Gudetama avec un objet mince, comme la pointe d'un stylo ou d'un crayon.
N'appuie pas trop fort sur l'interrupteur de réinitialisation, car tu risquerais d'abîmer l'appareil Gudetama.

3. **RÈGLE LE CADRAN** lorsque l'heure clignote. Appuie sur le bouton A pour sélectionner l'heure appropriée. Appuie sur le bouton B pour confirmer. Lorsque les minutes clignotent, appuie sur le bouton A pour sélectionner les minutes appropriées. Appuie sur le bouton B pour confirmer. Appuie sur le bouton C pour revenir à la sélection précédente.

- LE PERSONNAGE GUDETAMA NE NAÎTRA PAS SI TU NE RÈGLES PAS LE CADRAN !!!
- AM POUR LE MATIN ET PM POUR L'APRÈS-MIDI. SOIS TRÈS PRUDENT ET ÉVITE UNE ERREUR !

4. **NAISSANCE DU PERSONNAGE GUDETAMA**
Lorsque le cadran est réglé, le personnage Gudetama naît dans environ une minute.

CROISSANCE DU PERSONNAGE GUDETAMA

Le personnage Gudetama grandit en se transformant en divers personnages. Les soins que tu apportes à ton personnage Gudetama déterminent quel personnage il deviendra.

3 COMMENT EN PRENDRE SOIN

APPEL

Lorsque le personnage Gudetama appelle, appuie sur le bouton A et prends-en soin. Si tu ne remarques pas l'appel, tu peux savoir si tu dois t'en occuper en appuyant sur le bouton C. Après en avoir pris soin, tu peux encore voir les réactions du personnage Gudetama en appuyant sur le bouton C. Les réactions varient selon le personnage Gudetama que tu élèves.

SAUCE SOYA et (pour Yudetamago)

Si ton personnage Gudetama a faim, appuie sur le bouton A pour sélectionner « FOOD » (aliment) et sur le bouton B pour décider. Appuie ensuite sur le bouton A pour sélectionner et sur le bouton B pour décider. (Si Gudetama est un Yudetamago, tu verras plutôt ceci).

TOMATE

Si le personnage Gudetama a le cafard, appuie sur le bouton A pour sélectionner « FOOD » (aliment) et sur le bouton B pour décider. Appuie ensuite sur le bouton A pour sélectionner et sur le bouton B pour décider.

• Le personnage Gudetama ne mangera pas s'il est rassasié, s'il est sur le point d'être dévoré ou s'il est endormi, s'il boude ou s'il est sur le point de devenir un plat aux œufs.

JEU

Si le personnage Gudetama veut jouer, appuie sur le bouton A pour sélectionner « GAME » (jeu) à l'écran de sélection et utilise le bouton B pour décider.

Quel œuf représente le personnage Gudetama à l'intérieur ? Lorsque le curseur s'affiche, choisis l'œuf qui représente le personnage Gudetama à l'intérieur selon toi. (Bouton A : gauche, bouton B : droite). Si tu gagnes, le personnage Gudetama se réjouit !

Si tu gagnes 5 fois, c'est parfait !

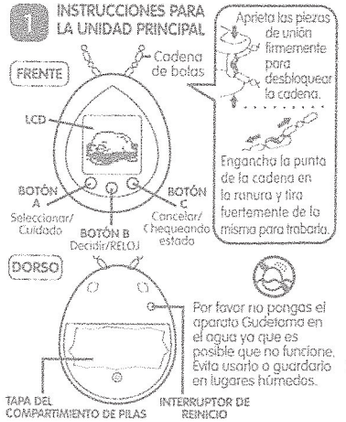
• Tu ne peux pas jouer avec le perso
Gudetama quand il est sur le point d'
quand il dort, quand il boude ou qu'il
de devenir un plat aux œufs.

SUR LE POINT D'ÊTRE DÉVORÉ ?

Lorsque le personnage Gudetama es
soulevé par des baguettes, c'est sign
qu'il est sur le point d'être dévoré !
Appuie sur le bouton A et sauvegarde

• Lorsque le personnage Gudetama e
point d'être dévoré, tu ne peux rien sé
sauf le cadran, le son allumé/éteint e

1 INSTRUCCIONES PARA LA UNIDAD PRINCIPAL


FRENTE
Cadena de bolas
LCD
BOTÓN A Seleccionar/ Cuidado
BOTÓN B Decidir/RELOJ
BOTÓN C Cancelar/ Chequeando estado
DORSO
TAPA DEL COMPARTIMIENTO DE PILAS
INTERRUPTOR DE REINICIO
Aprieta las piezas de unión firmemente para desbloquear la cadena.
Engancha la punta de la cadena en la ranura y tira fuertemente de la misma para trabarla.

Por favor no pongas el aparato Gudetama en el agua ya que es posible que no funcione. Evita usarlo o guardarlo en lugares húmedos.

2 NACIMIENTO DE GUDETAMA

1. **TIRA** de la lengüeta de aislamiento en el costado del aparato Gudetama.

2. **REINICIA**, si es necesario, pulsando el interruptor de reinicio en la parte posterior del aparato Gudetama con un objeto delgado como la punta de un lapicero o de un lápiz.
Por favor, no pulses el interruptor de reinicio con demasiada fuerza ya que podrías dañar el aparato Gudetama

3. **CONFIGURA EL RELOJ** cuando la hora esté centelleando. Pulsa el botón A para seleccionar la hora correcta. Pulsa el botón B para confirmar. Cuando los minutos estén centelleando, pulsa el botón A para seleccionar el minuto correcto. Pulsa el botón B para confirmar. Pulsa el botón C para regresar a la selección anterior.

- ¡¡¡EL PERSONAJE GUDETAMA NO NACERÁ A MENOS QUE CONFIGURES EL RELOJ!!!
- AM POR LA MAÑANA Y PM POR LA TARDE. ¡TEN CUIDADO DE NO COMETER UN ERROR!

4. **NACIMIENTO DEL PERSONAJE GUDETAMA**
Cuando el reloj esté configurado, el personaje Gudetama nace en alrededor de un minuto.

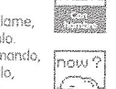
CRECIMIENTO DEL PERSONAJE GUDETAMA

El personaje Gudetama crece mientras se transforma en diferentes personajes. La manera en que cuides a tu personaje Gudetama determina en qué personaje se transformará.

3 CÓMO CUIDARLO

LLAMADA

Cuando el personaje Gudetama llame, por favor pulsa el botón A y cuídalo. Si no te das cuenta de que está llamando, puedes averiguar si debes cuidarlo, pulsando el botón C. Después de cuidarlo, aún puedes ver las reacciones del personaje Gudetama pulsando el botón C. Las reacciones varían de acuerdo al personaje Gudetama que estés criando.



SALSA DE SOJA y (para Yudetamago)

Si el personaje Gudetama tiene hambre, pulsa el botón A para seleccionar "COMIDA" y el botón B para decidir. Luego pulsa el botón A para seleccionar y el botón B para decidir. (Si Gudetama es un Yudetamago, verás este símbolo en su lugar).

TOMATE

Si el personaje Gudetama se siente triste, oprime el botón A para seleccionar "ALIMENTO" y el botón B para decidir." Luego pulsa el botón A para seleccionar y el botón B para decidir.

• El personaje Gudetama no comerá cuando esté satisfecho, cuando se le esté por comer, cuando esté durmiendo, cuando esté malhumorado, o cuando esté por convertirse en un plato de huevos.

JUEGO

Si el personaje Gudetama quiere jugar, pulsa el botón A para seleccionar "JUEGO" de la pantalla de selección y usa el botón B para decidir.

¿Dentro de qué huevo se encuentra el personaje Gudetama? Cuando aparezca el cursor, selecciona el huevo dentro del cual creas que se encuentre el personaje Gudetama. (botón A: izquierdo, botón B: derecho.) Si triunfas, ¡el personaje Gudetama se alegra!

Si triunfas 5 veces, ¡es perfecto!

• No puedes jugar cuando el persona
está por ser comida, cuando está dur
cuando está malhumorado, o cuando
convertir en un plato de huevos.

¿SE LE ESTÁ POR COMER?

Cuando se recoge al personaje Gudetama con palillos chinos, ¡es señ
de que se le está por comer! ¡Pulsa el
botón A y sálvalo!

• Cuando el personaje Gudetama est
comido, no puedes seleccionar nada
del reloj, sonido activado/desactivado